LÎDJE

Un théâtre pour *Inflorenza Minima* par Jérôme « Corvos » Baronheid

[Note de Thomas Munier : Les Hoye tiennent leur nom de la houille, les Keuve tiennent leur nom du cuivre]

Ville perdue dans le temps, Lîdje a la saveur du temps passé, le goût suranné de ce qui fut et quelques Horlas pour rappeler ce qui est. Quels horreurs dissimulent la forêt ? Peut-on sortir de ce cauchemar ? Qu'est devenu le temps ?

Que vous soyez un Hoye ou un Keuve ayant vu le jour ici, que vous soyez un inconnu qui cherche à comprendre ou s'enfuir. Un Horla cherchant à minimiser l'influence des siens ou un sombre séide de la langue putride. Il pleut sur Lîdje et la pluie efface tout, même les souvenirs.

Thèmes

Nature : horreurs cachées, pluie, charbon, conquête de la forêt sur la ville, animaux apeurés.

Horlas : Lame Moire, Flocon-d'Os, Stuber, Lamark, Cotchets, sagesse, protection, destruction, faim inextinguible, feu guérisseur, Gueule-d'Humus, Pie Van de Pie.

Égrégore : chasse hivernale, métamorphose, loup, cheval, sorcellerie, poisse, folklore.

Société : Hoye, Keuve, Cwàrs, carnaval, rituel, sacrifice, croyances, Moussis de la Nuit, secrets, masque.

Ruine : dérèglement technologique, abandon, vestiges, tunnel, ténèbres, horreur sociale.

Mémoire : oubli, déjà-vu, éternel recommencement, taxe mémorielle, Mission de Manek, Chien et Amie de Manek.

Spatio-temporalité : perdu, isolé, figé, passé, antan, futur impossible, incapacité de fuir, bulle hors du temps.

Ville : rue pavée de métal, cheminée au loin, observatoire, labyrinthe urbain, constructions biscornues, architecture anachronique.

Le théâtre

Lîdje était une ville, du moins, c'est ce qu'il parait même si tout le monde ou presque a oublié. Et c'est sans doute mieux ainsi, puisqu'il ne subsiste de la fière cité qu'un hameau luttant avec la forêt. La société se découpe en plusieurs classes : tout en bas se trouvent les Hoyes au teint noirâtre qui sont frustres et peu éduqués. Les Keuves à la peau mordorée sont instruits bien que plus rare, ils supervisent les autres tout en imposant un impôt mémoriel qui maintient les Hoyes dans l'ignorance, les condamnant au bas de l'échelle. Finalement, les Cwàrs représentent une forme de noblesse, vivant hors du hameau, dans la forêt, ne se mêlant que peu des affaires du peuple.

Lîdje semble figée dans une bulle hors du temps. Tout ce qui est mécanique s'y grippe, tout ce qui dépasse la Renaissance en termes de technologie n'y fonctionne pas ou très peu, provoquant des pertes de temps et de moyens considérables dès lors qu'un scientifique dilettante se lance dans un projet trop astucieux. Mais les gens oublient. Ils ne savent plus pourquoi leurs rues sont pavées de métal, ils ne savent plus ce qu'est cette cheminée gigantesque à l'horizon qui obscurcit le ciel de ses volutes. Ils vivent leur petite vie comme si celle-ci était immuable.

On arrive à Lîdje en se perdant. Il faut se faire happer par la forêt, errer en quête d'oubli et d'abandon. Alors le tunnel apparait. Les anciens l'appelaient « Quand la Poisse ». Mais plus personne ne se souvient de ce que disaient les anciens. Au bout du tunnel, ceux qui survivent, ceux qui ne sont pas happés par les ténèbres, servant d'offrande pour les autres, arrivent à Lîdje mais déjà, ils oublient le tunnel et sentent la course de Lamark secouer le sol. Alors ils trouvent refuge à la ville et deviennent Hoye ou Keuve.

Quelques Horlas

Les Cotchets (ou pépés crochets) :

Horlas peuplant les étendues d'eaux, ils attrapent les enfants trop curieux qui s'approchent de la rive à l'aide des crochets qui leur servent de main et les noient. Ils acceptent cependant de partager une partie de leur sagesse avec quiconque leur offre un repas aux joues bien roses.

Lamark et Stuber :

Comme le jour et la nuit, ces deux créatures s'opposent en tout. Lamark est un sanglier monstrueux dévorant tout sur son passage et mettant continuellement bas d'une nuée de porcelets sauvages qui fuient leur génitrice gloutonne. Stuber est un magnifique cerf blanc dont les bois pulsent d'un halo lumineux. Ses flancs sont constitués de branchages enfermant un feu. Il apporte parfois son aide ou ses conseils à ceux qui le méritent et il est dit que plonger sa main dans le feu de ses flancs permet de guérir la prochaine personne touchée.

Flocon-d'Os :

Pour mettre fin à l'hiver, les habitants, instinctivement et de manière non rationnelle, se lancent à la poursuite d'un étrange enfant sauvage portant une couronne de rameaux gelés. Une fois capturé, Flocon-d'Os est trainé en place publique et condamné pour avoir amené la mauvaise saison. Le village l'accuse de tous les maux jusqu'à décider de le brûler vif. Une fois la fournaise éteinte, tout ce qu'il reste du malheureux, c'est un os froid et brillant comme la neige. Il est enterré à la sortie du village afin de montrer à l'hiver de quel bois les habitants se chauffent et le printemps ne tarde pas à revenir.

Quelques personnalités

Manek Rouvie :

Manek est un jeune Keuve potelé particulièrement touché par l'Oubli. Il arbore en permanence un sourire jovial mais est incapable de se souvenir la cause de sa bonne humeur. Manek oublie tout tant et si bien qu'il omet le plus souvent de s'habiller, arpentant les rues en offrant sa nudité infantile. Il n'est pas méchant pour un sou, mais son air angélique pousse les gens à boire ses paroles et ils se retrouvent souvent lancés dans une quête étrange que l'enfant propose par jeu, avant d'oublier qu'il a mandaté quelqu'un. La plupart de ses « missions » ont pour but de nuire gentiment à un Keuve, même si l'enfant ne saurait expliquer pourquoi. Manek se souvient avoir eu un chien ou une amie. Peut-être même les deux mais plus il y pense et plus il...

Moussis de la Nute :

Sous l'apparente passivité résignée des Keuve se cachent bien d'horribles secrets. Les Moussis de la Nute sont une société secrète exclusivement Keuve. Aux appels impies en langue putride, ils organisent de courts festivals où ils se mêlent aux Hoye dans les rues afin de danser, boire et rire. Lorsque les esprits sont ramollis par l'alcool, les Moussis entraînent quelques Hoye avec eux, jamais sous la contrainte, dans la forêt. Là, ils enfilent leurs costumes noirs à capuchon et se parent d'un loup impassible, orné d'un nez grotesque, taillé dans le bois. Sous les promesses, les encouragements, les bravades, ils mènent leur petite troupe avinée vers une clairière où attend Mlaabre, la Gueule-d'Humus. Une fois repait, Mlaabre susurre ses infâmes promesses à ses adorateurs pour qu'ils reviennent le satisfaire et se rendort, pour un temps. Manek les a suivis un soir. Il n'a pas été vu mais lui n'a rien raté. Manek est horrifié, Manek doit les dénoncer, Manek a...

Pie Van de Pie dit le croque-os :

Il parait qu'il serait le fils d'un Cwars et d'une Horla mais d'où lui vient ce teint mordoré de Keuve dans ce cas ? Pie Van de Pie serait-il la preuve ambulante qu'on devient ce que l'on mange ? En tout cas, Pie est craint ou respecté suffisamment pour être devenu une sorte d'autorité au sein du village. Son sourire est son atout majeur, c'est ce qu'il se tue à répéter et force est de constater que bien peu de problème résistent à sa dentition, d'une façon ou d'un autre. Est-ce vraiment mal de manger de la Viande Noire ? Et si c'était le cas, les gens n'auraient pas si bon goût.

Quelques lieux

Le vieil observatoire :

A l'abri des regards, au bout d'un ancien sentier semblable à une langue de béton lézardée de crevasses se trouve un étrange bâtiment au toit de bois vermoulu et muni d'un énorme tube capable d'observer le ciel très précisément. Pourquoi est-il abandonné ? Que représentent les symboles sur les murs et qui les a écrits ? Qui a arrachée toutes les pages du livre « la folie d'attraper les étoiles » ? Se pourrait-il qu'un vieux fou ait eu le projet insensé de décrocher une étoile du firmament ? Et si l'étoile était descendue vers l'observatoire pour y rencontrer ce voyeur éhonté ?

La Grande Cheminée :

Etrange bâtiment perdu en forêt dont la cime crachote ses nuages noirs dans le ciel sans discontinuer. C'est là que vivent les Nutons, des enfants Hoye difformes, souvent nains, que les parents abandonnent à la naissance sur une souche en forêt. Ils sont recueillis et élevés par Audrey Cendre, une jeune femme à la beauté légendaire. Les Nutons pillent les cimetières pour ramener les cadavres encore frais à la Grande Cheminée afin de les brûler. S'agit-il d'une vengeance envers leurs parents qui les ont abandonnés ou d'un rituel prenant place dans un schéma plus complexe ? Toujours est-il que les corps d'Hoye brûlent particulièrement bien, libérant un surplus d'égrégore résiduel dans l'atmosphère entourant Lîdje. Et si laisser les corps pourrir en terre accentuait la souillure en nourrissant la forêt ?

Quelques rumeurs

Lame Moire :

Arthur a son Excalibur, Roland manie Durandal, Renaud possède Floberge. Perdu dans la forêt de Lîdje repose Lame Moire, une épée qui n'a rien à envier à ses cousines. Aussi noire que l'abysse, Moire tranche tout. Mais elle a un prix, elle dévore les souvenirs. Et quand son malheureux possesseur n'a plus rien à lui offrir, elle le pousse irrémédiablement à la ramener là où elle reposait. Il la replante alors dans la souche d'où il l'a extraite et, incapable de l'abandonner totalement, s'assied pour dépérir en la contemplant. Se pourrait-il qu'il s'agisse de Joyeuse, la propre épée de l'empereur à la barbe fleurie ayant consumée toute sa joie en attendant le retour d'un porteur digne d'elle, se gorgeant d'emprise et d'égrégore la dénaturant un peu plus chaque jour ?

La Nuit du Gobaille :

Une fois par an, les femmes se changent en loups et les hommes en chevaux. Durant douze heures de nuit, les loups vont poursuivre les chevaux pour tenter de se repaitre d'eux avant que le cycle solaire ne vienne inverser la donne, forçant les loups à fuir les sabots furieux des équidés ragaillardis par le soleil. La seule façon de se prémunir de ce changement serait de cueillir une gousse blanche sur un vieil arbre malicieux que les anciens appellent Gobaille.